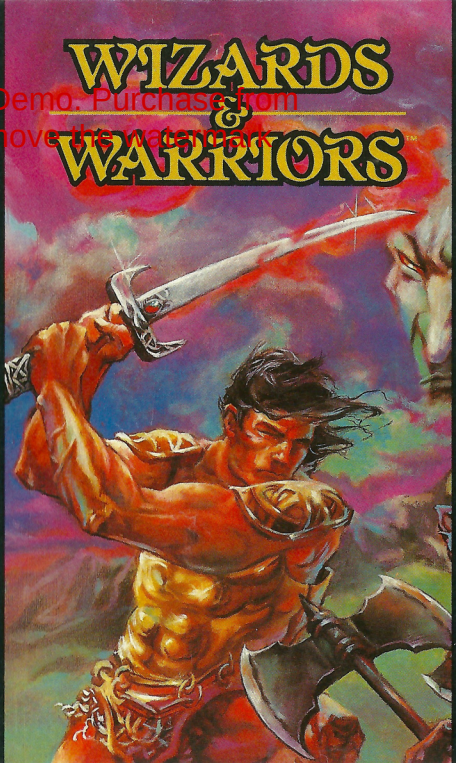
NES-WW-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

# WIZARDS & WARRIORS



## GAME PAK INSTRUCTIONS

## CASSETTE DE JEU MODE D'EMPLOI

## SPEL INSTRUCTIES

Licensed by Nintendo®
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

She's sleeping now, the princess. But who knows *what* he has planned for her once she awakens...

*He* is the Wizard Malkil.

Legend has it that Malkil was once one of the greatest. So great, in fact, that even the renowned Merlin was his pupil. But alas, Malkil has gone mad with age. And turned his powerful magic to the dark side.

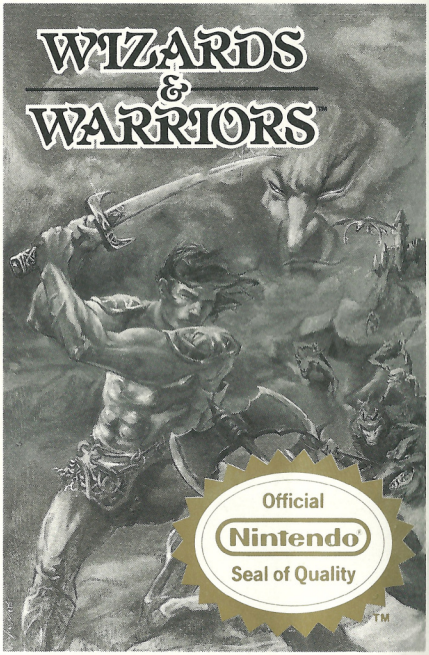
*You* are Kuros, the only knight warrior brave enough to enter the woods of Elrond. Strong enough to wield the Brightsword. Powerful enough to ward off the demons, the undead and the caverns of fire. And clever enough to discover where Malkil has hidden his prisoner.

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

**Nintendo**
**ENTERTAINMENT SYSTEM™**

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.



## PREPARING FOR YOUR QUEST

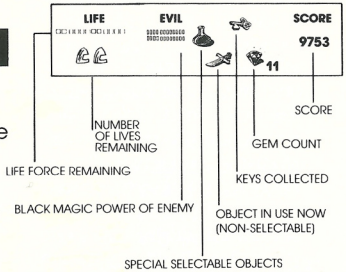
Insert the Wizards & Warriors™ cartridge as described in your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® manual.

**TO START:** Push the START BUTTON on Player 1's controller.

## THE SCREEN BEFORE YOU

Once you press the START BUTTON, you will first see a screen showing a map of the Kingdom of Elrond.

Then the screen will change to the playing area. Across the bottom, you will always see the following information:




## THE JOURNEY OF KUROS

You are bound for Castle IronSpire, deep in the tangled woods of Elrond.

It is here in the castle that the evil Malkil has imprisoned the princess. But Malkil's powers reach far beyond the castle walls.

Creatures of the woods, caves, underground passageways and secret tunnels will try and stop anyone who gets near the princess.

Only Brightsword, your mighty weapon, can destroy them.

In addition to fending off enemies, there are many other factors to be concerned with. Like finding and collecting the right items and weapons. And using them in the right places and against the right enemies.

You'll start out in the forest—and you'll quickly see that things aren't exactly what they seem. You'll have to figure out how to get *inside* the trees. To find what you'll need to get *on top* of them

Scattered throughout the

kingdom are valuable items with powers of white magic. Make sure you collect all the right gems, weapons, keys, and other items before you leave. You'll need them to complete later levels of the game.

## TRAVELING THROUGH THE KINGDOM OF ELROND

The kingdom of Elrond is riddled with obstacles—both alive, unalive and even *undead*. Getting through it all will require a bit of physical prowess—and a great deal of cunning.

You must learn to *use* everything in your path to help you along the way. In fact, even enemies can often be of assistance if you know how to use them.

You must also learn when and where to use special objects and weapons to their fullest advantage. Some of these items can be carried with you at all times. Others will be replaced by any new items you pick up. You'll quickly come to know which is which.

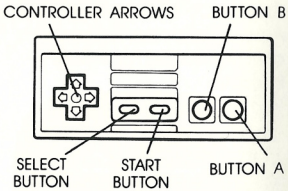
In addition to collecting magic and weapons, you will also collect gems, coins and other valuables along the way. In fact, collect as many of these as you possibly can. Because you'll need them to bribe certain enemies you'll most certainly encounter. If you don't have enough gems, these greedy creatures will never let you pass.

When you lose your life, you will be able to hold on to the items, weapons and valuables you have collected if you press *any* button on your controller within 5 seconds after your energy runs out. You will then start at the beginning of the last level you were in—with your possessions all intact.

So gather your wits, your strength and your magic. Then study the following controller movements and you'll soon learn the ways of the Kingdom of Elrond.

## THE CONTROLLER

The illustration shows you your control points.




**TO MOVE RIGHT OR LEFT—** Press the CONTROLLER RIGHT or LEFT.

**TO CROUCH**—Press the CONTROLLER DOWN.

**TO JUMP**—Press BUTTON A.

**FOR A DIAGONAL JUMP**—Press BUTTON A while simultaneously pressing the CONTROLLER in the desired diagonal direction.

**TO WIELD SWORD OR TO USE OTHER WEAPONS**—Press BUTTON B.

**TO USE MAGIC OR OTHER ITEMS**—Press the SELECT BUTTON.

**TO LEVITATE**—Press the CONTROLLLER UP.

**TO PAUSE**—Press the START BUTTON.

**TO CONTINUE FROM LAST LEVEL YOU WERE IN WITH ALL YOUR POSSESSIONS INTACT**—Press ANY BUTTON within 5 seconds.

**TO RESTART**—Press the START BUTTON again.

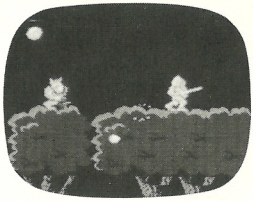
## THE WIZARD'S BLACK MAGIC

Does it seem as if every creature, big and small, is working for Malkil? Maybe that's because they are!

He's a very powerful magician. Plus, he has summoned some very grotesque creatures to help him guard his stolen princess.

And as if Malkil doesn't have enough beastly enemies for you to overcome, the Forest of Elrond holds a few of her own.

Most of the creatures can be cut down by your mighty Brightsword. But many will require special weaponry or magic. You will have to remember which monsters succumb to which weapons.



The *Enemy's Black Magic Power* indicator on the screen, will give you clues as to how hard a given enemy will be to beat. The higher the *Enemy's Black Magic Power* reading, the more hits—and the stronger the weapons—you'll need to defeat the enemy.

Here's a listing of many of the enemies and hazards you'll encounter. And yet, there are so many, it would take a great tome to list them *all*.

**Spider**
100 pts

**Queen Spider**
20,000 pts

**Eagle**
65-200 pts

**Arrow**
400 pts

**Werewolf**
500 pts

**Skeleton Changeling**
50,000 pts

**Bones**
300 pts

**Rock Face**
20,000 pts

**Evil Goblin**
200-500 pts

**Fire Spout**
It's Indestructible

**Baby Vampire**
25 pts

**Deadly Bat**
100 pts

**Vampire Bat**
20,000 pts

**Fly** 25 pts

**Demon Skull**
20,000 pts

**Hornet** 25 pts

**Evil Ghost**
20,000 pts

**Ghost** 25 pts

**Souls**
100-1,000 pts

**Bullet** 35 pts

**Lightning**
50 pts

**Wizard**
50,000 pts

**Snake**
500 pts

**Death Globe**
200 pts

## THE WARRIOR'S WHITE MAGIC

The powers of goodness and truth are on your side.

There are also gems, coins and other valuables you will collect. And acorns and torches that conceal bonus objects. There is even food—to add to your always depleting life force.

Try to pick up everything you can. And, most of all, try to use everything you pick up. Because on this magical quest, you're going to need all the help you can get.

Most weaponry and magical items will be replaced when you pick up a new item. However, some items, once found, can be carried constantly. They are:

**The Dagger of Throwing Axe**
**Shield of Protection**
**Feather of Feather Fall**
**Potion of Levitation**

Here's a listing of the items you will discover along the way.

**Chests**

You'll notice chests of three different colors: red, blue and pink. Each chest contains weapons, wealth or magical items. But to get inside each chest you need the key whose color matches that of the chest. Or else you need the *Boots of Force.*

**Doors**

Like chests, they are either red, blue or pink. And like chests, they need the right color key to open them.

**Keys**

You'll find them in different colors. To help you open doors and chests of the same colors.

**Boots of Force**

These can be used instead of keys to open chest, doors and other places.

**Potions**

These also come in three different colors. And each color gives you a different type of power. For a limited amount of time.

RED POTION: Invulnerability
BLUE POTION: Extra Speed
PINK POTION: Extra Jump Height

**Gems**

Collect as many of these as possible. Because if you don't have enough of them, you won't be able to bribe the monsters who guard each new level.

**Red Gems**
Worth double what pink gems are worth.

**Acorn and Torch**
Both of these conceal Bonus Objects.

**Shield**
Helps protect you against enemies.

**Potion of Levitation**
Allows you to float to the surface.

**Dagger of Throwing**
It's quite deadly and comes back to you every time you throw it.

**Axe of Igor**
When your Brightsword just isn't enough.

**Feather of Feather Fall**
This gives you a slow controlled descent.

**Wand of Wonder**
Its far-reaching ice rays freeze everything in its path.

**Staff of Power**
Spits out balls of deadly fire.

**Cloak of Darkness**
Hides you from the monsters.

**Boots of Lava Walk**
Lets you walk on lava, columns of fire and over other places that are too hot to handle.

**Small & Large Coins**
To earn extra points.

**Exploding Egg**
Watch it destroy everything on the screen.

**Alarm Clock**
Freezes all enemies until the alarm sounds. So make good use of its time.

**Scroll**
This shows you the map for a few seconds. Look fast!

**Small Knife**
Makes your throwing weapon go farther.

**Valuable Items**

**The Orb** 10,000 points

**The Chalice** 10,000 points

**The Treasure Hoard** 20,000 points

## Damsels in Distress

Inside the castle, you will find several kidnapped maidens. Which proves that the princess isn't the first that Malkil has kidnapped. Rescuing each damsel in distress will earn you many points.

| | |
|---|---|
| **First Damsel** | 50,000 points |
| **Esmarelda** | 100,000 points |
| **Galadriel** | 200,000 points |
| **Grizelda** | 300,000 points |
| **Penelope** | 400,000 points |

## THE MANY LIVES OF KUROS

You begin the game with three lives. And each life starts with 12 life force units. But time and the trials of travel and battle take their toll. Sometimes, all too quickly.

Though the life force drains on its own with the passage of time, certain factors, like a one-on-one encounter with the enemy, will make it drain at a much faster rate.

When all three lives have been used up, you can either start with three *new* lives from the level in which you lost your last life—keeping the items and wealth you have collected, but losing your points. *Or* you can start over from the beginning.

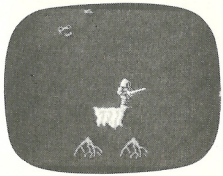
**TO INCREASE YOUR LIFE FORCE—**
Look for—and pick up—food (meat) randomly scattered throughout the kingdom.

**TO START OVER FROM THE BEGINNING OF THE LAST SCREEN YOU WERE IN—**Press ANY BUTTON within 5 seconds after you've lost all your life force.

**TO START OVER FROM THE BEGINNING OF THE GAME—**
Wait for more than 10 seconds and press the START BUTTON.

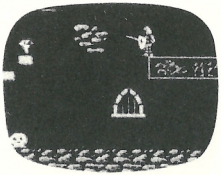
## SPECIAL TIPS

- Remember to leave no corner unexplored, no stone unturned and nothing left behind. Because you're going to need all the weapons, magic and special items you can get your hands on.
- When jumping, remember: you can bounce off stationary as well as moving objects. But when jumping



off an enemy, use him strictly as a springboard. Because if you linger too long, you'll use up valuable life force energy.

- To progress to each new level, you need to have collected a certain number of gems. If you find it repeatedly impossible to get through to a new level, it may be that you haven't ever collected enough gems.
- Some caverns and castle rooms are dead ends. So make sure you want to go in before you discover there is no way out.



## THE TIME IS UPON THEE

She's waiting. And time is short.

You are Kuros, the only knight warrior strong enough in body and spirit to take on the treacherous Wizard Malkil. You're the only one who knows enough about the inner forests, about magic keys and special potions, and about conquering evil.

So don't wait any longer. The power lies within the strength of your hands and the purity of your soul.

Only you have the magic strong enough to counter the blackness of Malkil's powers. So only you can overcome the darkness and bring the princess back to the throne.

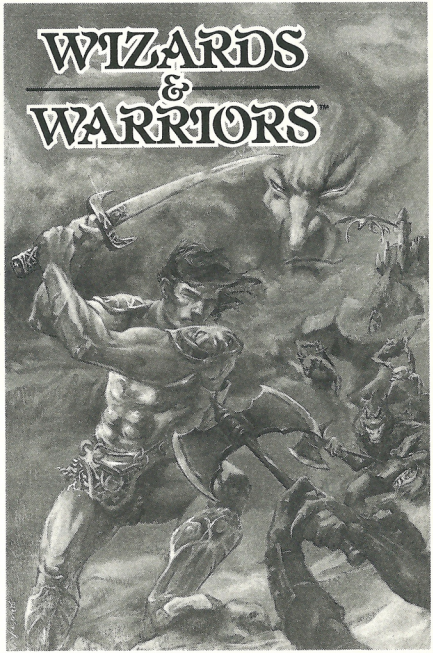
Onward, Kuros!

Elle dort maintenant, la princesse. Mais qui sait ce que lui, a prévu pour son réveil...

*Lui* c'est le sorcier Malkil.

Le légende raconte que Malkil fut jadis l'un des plus grands sorciers. Si grand, en fait, que même le célèbre Merlin fut son élève. Mais hélas, Malkil, avec l'âge, a perdu la raison. Et il a mis ses pouvoirs magiques au service des forces du mal.

Vous, vous êtes Kuros, le seul chevalier-guerrier assez brave pour pénétrer dans les bois d'Elrond. Assez fort pour manier l'épée brillante, assez puissant pour triompher des démons, des morts-vivants et des cavernes de feu. Et assez astucieux pour découvrir où Malkil tient la princesse prisonnière.



## PREPARATIONS POUR VOTRE QUETE

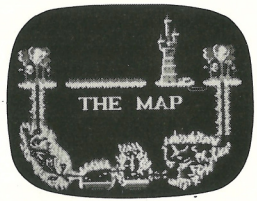
Insérez la cartouche "Sorciers et Guerriers" comme décrit dans votre manuel d'introduction à la console NINTENDO.

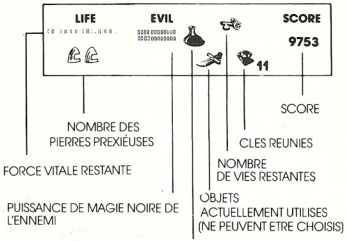
**POUR COMMENCER:**
Appuyez sur le bouton START sur la manette du Joueur No 1.

## L'ECRAN DEVANT VOUS

Quand vous appuyez sur le bouton START, une carte du Royaume d'Elrond apparaît d'abord sur l'écran.

Puis l'écran change et représente la surface de jeu. En bas de l'écran, vous verrez toujours les renseignements suivants:






## LE VOYAGE DE KUROS

Vous êtes en route pour le château IronSpire (Flèche de fer) au plus profond de l'impénétrable forêt d'Elrond.

C'est ici dans le château que le maléfique Malkil a emprisonné la princesse. Mais les pouvoirs de Malkil s'étendent au-delà des murs du château.

Les créatures de la forêt, les cavernes, les passages souterrains et les tunnels secrets essaieront d'arrêter quiconque veut s'approcher de la princesse.

Seule "Epée Brillante," votre arme redoutable, peut les détruire.

En plus des ennemis qu'il vous faut déjouer, il y a bien d'autres préoccupations qui doivent retenir votre attention, ainsi, trouver et rassembler les objets et les

armes qui conviennent, et les utiliser là où il le faut et contre les ennemis appropriés.

Vous commencerez dans la forêt—et vous constaterez bientôt que les choses ne sont pas exactement ce qu'elles paraissent. Il vous faudra découvrir comment pénétrer *à l'intérieur* des arbres. Trouver ce dont vous avez besoin pour grimper *au sommet*.

De précieux objets aux pouvoirs magiques bienvaillants sont éparpillés à travers tout le royaume. Prenez bien soin de rassembler tous les bijoux, armes, clés et autres objets avant de partir. Vous en aurez besoin pour terminer les niveaux supérieurs du jeu.

## ROYAUME D'ELROND LA TRAVERSEE DU

Le Royaume d'Elrond est criblé d'obstacles—vivants, morts, et même *morts-vivants*. Pour les surmonter, il vous faudra accomplir certaines prouesses physiques, et faire preuve de beaucoup d'astuce.

Vous devez apprendre à utiliser à votre avantage tout ce qui se trouve sur votre chemin. En fait, même les ennemis peuvent souvent vous être utiles si vous savez comment vous en servir.

Vous devez également apprendre quand et où utiliser les objets spéciaux et les armes à votre avantage. Vous pouvez porter certains de ces objets avec vous à tous moments. D'autres seront remplacés par tout objet nouveau que vous ramasserez. Vous apprendrez vite à faire la distinction entre les deux types d'objets.

En plus des objets magiques et des armes, vous collectionnerez aussi des pierres précieuses, des pièces de monnaie et autres objets de valeur.

En fait, réunissez-en le plus grand nombre possible. Vous en aurez besoin pour soudoyer certains ennemis que vous ne manquerez par de rencontrer. Si vous n'avez pas assez de pierres précieuses, ces créatures rapaces ne vous laisseront jamais passer.

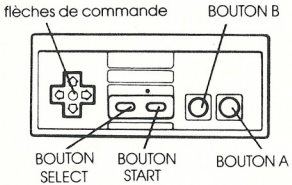
Quand vous perdrez la vie, vous pourrez conserver les objets et les armes que vous avez réunis si vous appuyez sur n'importe quel bouton de votre manette dans les cinq secondes qui suivent l'épuisement de votre

énergie. Vous repartirez alors au début du niveau où vous vous trouviez—avec toutes vos possessions intactes.

Donc, réunissez vos esprits, votre courage et vos pouvoirs magiques. Puis étudiez les mouvements à effectuer sur votre manette comme décrits ci-dessous, et vous saurez bientôt vous diriger dans le Royaume d'Elrond.

## LA MANETTE

L'illustration vous montre vos postes de commande.




**POUR VOUS DEPLACER DE DROITE A GAUCHE:** Appuyez sur la flêche à droite ou à gauche.

**POUR VOUS BAISSER:** Appuyez sur la flêche vers le bas.

**POUR SAUTER:** Appuyez sur le bouton A.

**POUR SAUTER EN DIAGONALE:** Appuyez sur le bouton A et pressez simultanément sur la flêche dans la direction diagonale désirée.

**POUR MANIER L'EPEE OU UTILISER LES AUTRES ARMES:** Appuyez sur le Bouton B.

**POUR UTILISER LES OBJETS MAGIQUES OU AUTRES:** Appuyez sur le Bouton SELECTION.

**POUR UN MOUVEMENT DE LEVITATION:** Appuyez sur la flèche vers le haut.

**POUR FAIRE UNE PAUSE:** Appuyez sur le Bouton START.

**POUR CONTINUER A PARTIR DU DERNIER NIVEAU OU VOUS VOUS TROUVIEZ EN GARDANT TOUTES VOS POSSESSIONS INTACTES:** Appuyez sur N'IMPORTE QUEL BOUTON dans les cinq secondes.

**POUR RECOMMENCER A JOUER:** Appuyez sur le Bouton START une seconde fois.

## LA MAGIE NOIRE DU SORCIER

Avez-vous l'impression que toutes les créatures, petites et grandes, travaillent pour Malkil? Oui ? Sans doute est-ce le cas!

Malkil est un magicien très puissant. De plus, il a fait appel à certaines créatures vraiment monstrueuses pour

l'aider à garder la princesse enlevée.

La plupart des créatures peuvent être détruites par votre puissante Epée. Mais pour beaucoup d'autres, il vous faudra utiliser des armes spéciales, ou la magie. Il faudra vous souvenir quels monstres succombent à quelles armes.

L'indication "Puissance de Magie Noire de l'Ennemi" apparaissant sur l'écran vous donnera une idée de la difficulté que vous avez pour battre un ennemi donné. Plus le chiffre de la Puissance de Magie Noire est élevé, plus les armes que vous utiliserez pour battre votre ennemi devront être puissantes, et plus vous devrez le toucher souvent.

Voici une liste de nombreux ennemis et obstacles que vous rencontrerez. Mais il y en a tant qu'il faudrait un gros volume pour les citer *tous*.

Araignée
100 pts

Araignée Reine
20,000 pts

Aigle
65-200 pts

Flèche
400 pts

Loup-Garou
500 pts

Squelette
50,000 pts

Ossements
300 pts

Face de Roc
20,000 pts

Lutin Maléfique
200-500 pts

Colonne de Feu
(indestructible)

Bébé Vampire
25 pts

Chauve Souris
Mortelle
100 pts

Chauve Souris
Vampire
20,000 pts

Mouche
25 pts

Crâne du Démon
20,000 pts

Frelon
25 pts

Eclair
50 pts

Fantôme
Maléfique 20,000 pts

Sorcier
50,000 pts

Fantôme 25 pts

Serpent
500 pts

Ames
100-1000 pts

Globe de Mort
200 pts

Balle
35 pts

## LA MAGIE BLANCHE DU GUERRIER

Les forces du bien et de la vérité sont de votre côté. Vous rassemblerez des pierres précieuses, des pièces de monnaie et d'autres objets de valeur, ainsi que des glands et des torches qui cachent des objets bonus. Vous trouverez même des aliments—pour reconstituer votre force vitale toujours déclinante.

Essayez de ramasser tout ce que vous pouvez. Et surtout, essayez d'utiliser tout ce que vous ramassez. Car, dans cette quête magique, aucun élément susceptible de vous aider ne sera superflu.

La plupart des armes et des objets magiques seront remplacés quand vous ramasserez un nouvel article. Néanmoins, certains d'entre eux, une fois acquis, peuvent être conservés en permanence. Ce sont:

**La Dague de Jet**
**Hache**
**Bouclier de Protection**
**Plume de la Chute en Vol Plané**
**Potion de Lévitation**

Voici la liste des objets que vous découvrirez en cours de route:

**Coffres**

Vous remarquerez des coffres de trois couleurs différentes: rouge, bleu, et rose. Chaque coffre contient des armes, des richesses, ou des objets magiques. Mais afin d'obtenir le contenu d'un coffre il vous faudra la clé dont la couleur correspond

à celle du coffre. Ou bien vous aurez besoin des *Bottes de Force.*

**Portes**

Comme les coffres, elles sont rouges, bleues, ou roses, et comme les coffres, elles ne peuvent être ouvertes que par une clé de couleur correspondante.

**Clés**

Vous les trouverez en trois couleurs différentes. Elles ouvriront les portes et les coffres de couleur identique.

**Bottes de Force**

Elles peuvent être utilisées au lieu des clés pour ouvrir les coffres, portes, et autres endroits.

**Potions**

Elles se présentent également en trois couleurs. Chaque couleur vous donne un type de pouvoir différent. Pour une durée limitée.

POTION ROUGE: invulnérabilité
POTION BLEUE: rapidité accrue
POTION ROSE: hauteur de saut accrue

**Pierres Précieuses**

Rassemblez-en autant que possible. En effet, si vous n'en avez pas assez, vous ne pouvez pas soudoyer les monstres qui gardent chaque nouveau niveau.

**Pierres Précieuses Rouges**

Elles valent le double des pierres roses.

**Gland et Torche**

L'un et l'autre renferment des objets-bonus.

**Bouclier**

Vous protége contre les ennemis.

**Potion de Lévitation**

Vous permet de flotter à la surface

**Dague de Jet**

Elle peut tuer, et revient à vous chaque fois que vous la jetez.

**Hache d'Igor**

Vous l'utilisez quand votre épée n'est pas suffisante.

**Plume de la Chute (en vol plané)**

Elle vous permet d'effecteur une descente lente et contrôlée.

**Baguette Magique**

Ses puissants rayons glacés gèlent tout sur leur passage.

**Gourdin de Pouvoir**

Crache des boules de feu mortelles

**Manteau des Ténèbres**

Vous dissimule aux yeux des monstres.

**Bottes pour Marcher sur la Lave**

Vous permettent de marcher sur la lave brûlante, les colonnes de feu, et autres endroits chauds.

**Pièces de Monnaie Petites et Grandes**

Vous feront gagner des points supplémentaires.

**Oeuf Explosif**

Vous le verrez tout détruire sur l'écran.

**Réveil**

Immobilise tous les ennemis jusqu'à ce que la sonnerie retentisse.

Utilisez-le à bon escient.

**Parchemin**

Il vous permet de voir la carte pendant quelques secondes. Regardez vite!

**Petit Couteau**

Permet à votre arme de jet d'aller plus loin.

**Objets de Valeur**

**Le Globe** 10,000 points

**Le Calice** 10,000 points

**Le Trésor** 20,000 points

**Demoiselles en Détresse**

A l'intérieur du château, vous trouverez plusieurs jeunes filles qui ont été enlevées. Ce qui prouve que la princesse n'est pas la première que Malkil a enlevée. Chaque demoi-

selle que vous sauvez vous voudra de nombreux points

| | |
|---|---|
| **Premiére Demoiselle** | 50,000 points |
| **Esmarelda** | 100,000 points |
| **Galadriel** | 200,000 points |
| **Grizelda** | 300,000 points |
| **Pénélope** | 400,000 points |

## LES NOMBREUSES VIES DE KUROS

Vous commencez le jeu avec trois vies. Et chaque vie commence avec 12 unités de force vitale. Mais elles sont mises à rude épreuve par le temps et les tribulations du voyage et du combat. Parfois, trop rapidement.

Bien que la force vitale s'épuise d'elle-même avec le passage du temps, certains facteurs, comme une rencontre en combat singulier avec l'ennemi, la font s'épuiser à une vitesse beaucoup plus grande.

Quand les trois vies ont été utilisées, vous pouvez soit recommencer avec trois vies *nouvelles* au niveau où vous avez perdu votre dernière vie—conservant les objets et richesses que vous avez rassemblés, mais perdant vos points. Ou bien vous pouvez recommencer la partie au début.

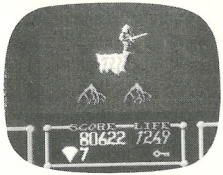
**POUR AUGMENTER VOTRE FORCE VITALE**—Cherchez—et ramassez—les aliments (viande) éparpillés au hasard à travers tout le royaume.

**POUR RECOMMENCER AU DEBUT DU DERNIER ECRAN OU VOUS VOUS TROUVIEZ**—Appuyer sur N'IMPORTE QUEL BOUTON dans les 5 secondes qui suivent la perte de votre force vitale.

**POUR RECOMMENCER LA PARTIE AU DEBUT**—Attendez plus de dix secondes et appuyez sur le BOUTON START.

## CONSEILS SPECIAUX

- N'oubliez pas que vous devez explorer tous les recoins, remuer ciel et terre et ne rien laisser derrière vous. En effet, vous allez avoir besoin de toutes les armes, de tous les objets magiques et spéciaux que vous pouvez vous procurer.



- Afin de pouvoir progresser de niveau en niveau vous devez avoir rassemblé un certain nombre de pierres précieuses. S'il vous est impossible de passer à un nouveau niveau malgré des tentatives répétées, il est possible que vous n'ayez jamais réuni un nombre suffisant de pierres précieuses.
- Certaines cavernes et certaines piéces du château sont des impasses. Assurez-
- Quand vous sautez, n'oubliez pas: Vous pouvez rebondir sur des objets stationnaires comme en mouvement. Mais quand vous sautez sur un ennemi, utilisez-le strictement comme tremplin. En effet, si vous vous attardez, vous gaspillerez votre précieuse énergie vitale.

vous que vous voulez entrer avant de découvrir qu'il n'y a pas de sortie.

## LE TEMPS PRESSE

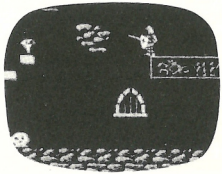
Elle attend. Et les minutes sont comptées.

Vous êtes Kuros, le seul chevalier guerrier assez puissant de corps et d'esprit pour se mesurer au perfide sorcier Malkil. Vous êtes le seul qui en sache assez sur les forêts intérieures, sur les clés magiques, sur les potions spéciales, et sur la lutte contre le mal.

Donc, n'attendez pas plus longtemps. Le pouvoir réside dans la force de vos mains et dans la pureté de votre âme.

Vous seul détenez le pouvoir magique capable de déjouer la perfidie de Malkil. Vous seul pouvez donc vaincre les ténèbres et ramener la princesse dans son royaume.

En avant, Kuros!

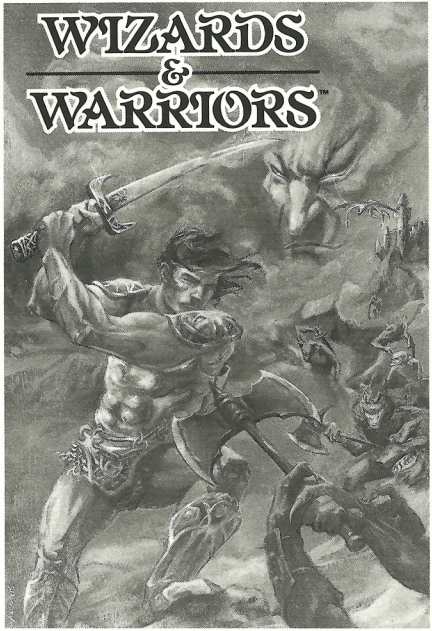


Ze slaapt nu, de prinses. Wie weet wat hij voor haar in petto heeft wanneer ze ontwaakt...

*Hij* is Tovenaar Malkil.

Volgens de legende was Malkil ooit een der grootste tovenaars. Zo groot, in feite, dat zelfs de befaamde Merlijn zijn leerling was. Maar helaas is Malkil met de jaren gek geworden. En nu gebruikt hij zijn machtige toverkrachten voor zwarte magie.

*Jij* bent Kuros, de enige krijgshaftige ridder die moedig genoeg is om het woud van Elronde in te gaan. Sterk genoeg om Brightsword [Straalzwaard] te hanteren, krachtig genoeg om de demonen, de ondoden en de vuurholen af te weren. En slim genoeg om te ontdekken waar Malkil zijn gevangene heeft verstopt.




Nintendo® en Nintendo Entertainment System™ zijn handelsmerken van Nintendo.

## VOORBEREIDING VOOR JE ZOEKTOCHT

Plaats de Tovenaars en Ridders™ cassette zoals aangegeven in de handleiding van je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.®

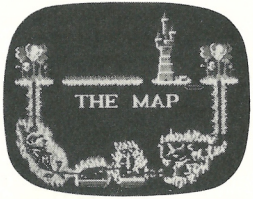
**OM TE STARTEN:** Druk op de STARTKNOP van de Controller van speler 1.

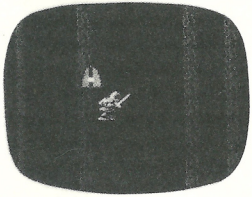
## HET BEELDSCHERM VOOR JE

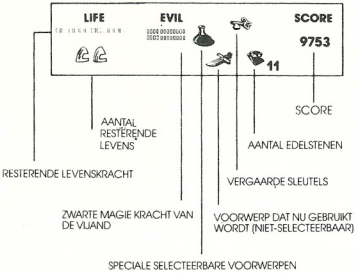
Wanneer je eenmaal op de STARTKNOP gedrukt hebt, zie je eerst een kaart van het Koninkrijk van Elronde op het beeldscherm.

Hierna toont het beeldscherm de spelzone.

Aan de onderkant vind je steeds de volgende informatie:






## DE TOCHT VAN KUROS

Je bent op weg naar Kasteel IJzerspeer, in het hartje van het duistere woud van Elronde.

In dit kasteel houdt de kwade Malkil de prinses gevangen. Maar Malkils macht reikt veel verder dan de kasteelmuren.

Woudduivels, holen, ondergrondse gangen en geheime tunnels: alles dient ervoor om een ieder die naar de prinses toe wil te stoppen.

Alleen Straalzwaard, jouw machtige wapen, kan hen vernietigen.

Je moet niet alleen je vijanden afweren, je moet ook rekening houden met nog veel meer factoren. Zoals het vinden en verzamelen van de juiste voor-

werpen en wapens. En ze op de juiste plaats tegen de juiste vijanden te gebruiken.

Je tocht begint in het woud: en je zult gauw ontdekken dat niet alles precies is wat het lijkt te zijn. Je zult moeten ontdekken hoe je in een boom kunt kruipen. En erachter komen wat je nodig hebt boven in de top van de bomen te komen.

Verspreid door het koninkrijk bevinden zich waardevolle voorwerpen geladen met Witte Magie. Zorg ervoor dat je alle juiste edelstenen, wapens, sleutels en andere voorwerpen verzamelt voor je het koninkrijk verlaat. Je zult ze nodig hebben om latere spelniveaux te voltooien.

## DE REIS IN HET KONINKRIJK VAN ELRONDE

Het koninkrijk van Elronde is bezaaid met obstakels—zowel levende, als dode en zelfs *zombies*. Om er heelhuids door te komen heb je heel wat fysieke moed nodig en een flinke dosis sluwheid.

Je moet leren *alles* wat je op je pad tegen komt te gebruiken om je te helpen tijdens je zoektocht. In feite kunnen zelfs je vijanden je van dienst zijn als je weet hoe te gebruik van ze te kunnen maken.

Je moet ook leren wanneer en waar je speciale voorwerpen en wapens het nuttigst kunt gebruiken. Sommige van deze voorwerpen kun je steeds meedragen. Anderen worden vervangen wanneer je nieuwe voorwerpen oppikt. Je zult er gauw achter komen wat wat is.

Afgezien van het verzamelen van toverkracht en wapens, zul je onderweg ook edelstenen, munten en andere waardevolle voorwerpen moeten verzamelen.

Probeer, in feite, er zoveel te verzamelen als je maar kunt. Want je zult ze nodig hebben om bepaalde vijanden die je zeker tegen zult komen om te kopen. Als je niet genoeg edelstenen hebt zullen deze hebzuchtige gedrochten je nooit laten passeren.

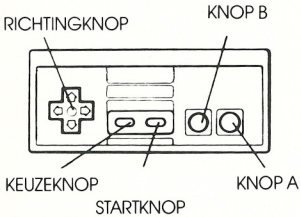
Wanneer je sterft, kun je in bezit blijven van de voorwerpen, wapens en kostbaarheden die je verzameld hebt als je binnen 5 seconden nadat je energie begint weg te ebben op een knop op je afstandsbediener

drukt, onverschillig welke. Dan begin je opnieuw met al je bezittingen intact aan het begin van het niveau waar je was gebleven.

Verzamel nu al je sluwheid, kracht en toverkracht. Bestudeer daarna de volgende bewegingen van de Controller en je zult snel de gebruiken van het Koninkrijk van Elronde leren kennen.

## DE AFSTANDSBEDIENER

De tekening toont je controlepunten.




**NAAR RECHTS OF LINKS BEWEGEN**—Druk RECHTS of LINKS op de RICHTINGKNOP.

**KRUIPEN**—Druk beneden op de RICHTINGKNOP naar beneden.

**SPRINGEN**—Druk tegelijkertijd op KNOP A en op de RICHTINGKNOP in de gewenste diagonale richting.

**ZWAAIEN MET ZWAARD OF GEBRUIK VAN ANDERE WAPENS**—Druk op KNOP B.

**GEBRUIK VAN TOVERKRACHT OF ANDERE VOORWERPEN**—Druk op de KEUZEKNOP.

**ZWEVEN**—Druk de RICHTINGKNOP naar boven.

**ONDERBREKEN**—Druk op de STARTKNOP.

**DOORGAAN OP LAATSTE SPELNIVEAU MET BEHOUD VAN AL JE BEZITTINGEN**—Druk op welke KNOP dan ook binnen 5 seconden.

**OPNIEUW STARTEN**—Druk opnieuw op de STARKNOP.

## DE ZWARTE MAGIE VAN DE TOVENAAR

Lijkt het alsof ieder gedrocht, groot en klein, voor Malkil werkt? Of is dat misschien ook zo?

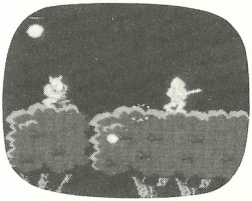
Hij is een heel machtige tovenaar. En bovendien heeft hij de hulp van enkele monsterachtige gedrochten ingeroepen om hem te helpen de ontvoerde prinses te bewaken.

En mocht Malkil niet genoeg beestachtige vijanden hebben om je af te schrikken, dan heeft het Woud van Elronde er zelf ook nog een paar voor je gereed.

De meeste gedrochten kun je verslaan met je Straalzwaard. Maar vele andere vereisen speciale

wapens of toverkracht. Je moet onthouden welke monsters met welke wapens ten onder gaan.

Het signaal van *Zwarte magie van de vijand* op het beeldscherm geeft aan hoe moeilijk een bepaalde vijand te verslaan is. Hoe hoger het *Zwarte magie* signaal *van de vijand* is, des te meer slagen en des te krachtiger wapens heb je nodig om de vijand te verslaan.



Dit is een lijst met de meeste vijanden en gevaren die je tegen zult komen. En niettemin, zijn er zo veel meer dat een dik boekwerk nodig zou zijn om ze allemaal op te sommen.

**Spin**
100 punten

**Rotsgezicht**
20.000 punten

**Adelaar**
65-200 punten

**Pijl**
400 punten

**Weerwolf**
500 punten

**Veranderend skelet**
50.000 punten

**Botten**
300 punten

**Kwade dwerg**
200-500 punten

**Duivel's schedel**
20.000 punten

**Vuurvlam**
Kan niet vernietigd worden

**Baby vampier**
25 punten

**Dodelijke vleermuis**
100 punten

**Kwade geest**
20.000 punten

**Reuzewesp**
25 punten

**Koninginnespin**
20.000 punten

**Vlieg** 25 punten

**Bliksem**
50 punten

**Vampier vleermuis**
20.000 punten

**Tovenaar**
50.000 punten

**Spook** 25 punten

**Slang**
500 punten

**Ziel**
100-1.000 punten

**Kogel** 35 punten

**Dodelijke aardbol**
200 punten

## DE WITTE MAGIE VAN DE KRIJGER

De krachten van goedheid en waarheid staan aan jouw kant.

Er zijn edelstenen, munten en andere kostbaarheden die je moet verzamelen. En ook eikels en fakkels die geheime bonus voorwerpen bevatten. Ook voedsel, om je altijd tanende levensenergie op pijl te houden.

Probeer zoveel als je kunt op te rapen. En vooral, probeer alles wat je op kunt rapen ook te gebruiken. Want op deze magische zoektocht zul je alle hulp die je krijgen kunt nodig hebben.

De meeste wapens en magische voorwerpen worden vervangen wanneer je een nieuw voorwerp opraapt. Maar bepaalde voorwerpen kun je, eenmaal gevonden, mee blijven dragen. Dat geldt voor de volgende voorwerpen:

**Werpmes**
**Bijl**
**Beschermingsschild**
**Veer voor Veerval**
**Zweefdrank**

De volgende voorwerpen zul je op je tocht tegenkomen:

**SCHATKIST**

De schatkist kan drie kleuren hebben: rood, blauw of roze. Elke schatkist bevat wapens, een schat of magische voorwerpen. Maar om in de schatkist te komen moet je een sleutel van de zelfde kleur als de kist hebben. Anders kun je ook je Krachtlaarzen gebruiken.

**Deuren**

Net als schatkisten, zijn er rode, blauwe of roze deuren. En net als de schatkisten, kun je ze alleen openen met een sleutel van dezelfde kleur.

**Sleutels**

Er zijn rode, blauwe en roze sleutels om deuren of schatkisten van dezelfde kleur te openen.

**Krachtlaarzen**

Deze kun je in plaats van sleutels gebruiken om schatkisten, deuren en andere dingen te openen.

**Magische Dranken**

Deze kunnen ook drie kleuren hebben. Elke kleur geeft je een verschillende kracht, voor een beperkte tijd.

RODE DRANK: onkwetsbaarheid
BLAUWE DRANK: extra snelheid
ROZE DRANK: extra springkracht.

**Edelstenen**

Verzamel er zoveel als je kunt. Want als je er niet genoeg hebt, zul je niet in staat zijn de monsters die elk nieuw niveau bewaken om te kopen.

**Rode Edelstenen**

Twee keer zoveel waard als een roze edelsteen.

**Eikel en Fakkel**

Beiden bevatten onzichtbare bonus voorwerpen.

**Schild**

Beschermt je tegen vijanden.

**Zweefdrank**

Stelt je in staat om naar de oppervlakte te drijven.

**Werpmes**

Is bepaald dodelijk en keert na elke gooi naar je terug.

**Bijl van Igor**

Voor het geval je Straalzwaard niet afdoende is.

**Veer voor Veerval**

Hiermee kun je langzaam en onder controle afdalen.

**Wonderstaf**
Zijn verreikende ijsstralen bevriezen alles om je heen.

**Krachtstaf**
Deze staf spuugt dodelijke vuurballen.

**Mantel van de Nacht**
Maakt je onzichtbaar voor monsters.

**Laarzen voor Lavawandeling**
Stelt je in staat over lava, vuurkolommen en andere gloeiendhete plaatsen te lopen.

**Kleine en Grote Munten**
Om extra punten te verdienen.

**Explosief Ei**
Vernietigt alles wat je op het scherm ziet.

**Wekker**
Bevriest alle vijanden totdat de wekker afgaat. Maak dus goed gebruik van de tijd.

**Papierrol**
Deze toont je de kaart voor enkele seconden. Kijk snel!

**Klein Mes**
Hiermee kun je je mes verder werpen.

**Kostbare Voorwerpen**

**Rijksappel**
10.000 punten

**Kelk**
10.000 punten

**Schat**
20.000 punten

**Bedroefde Jonkvrouwen**
In het kasteel zul je verscheidene ontvoerde jonkvrouwen aantreffen. Dit bewijst dat de prinses niet de eerste is die door Malkil ontvoerd is. Door elke jonkvrouw te redden kun je veel punten verdienen.

| | |
|---|---|
| **Eerste jonkvrouw** | 150.000 punten |
| **Esmarelda** | 100.000 punten |
| **Galadriel** | 200.000 punten |
| **Grizelda** | 300.000 punten |
| **Penelope** | 400.000 punten |

## DE VELE LEVENS VAN KUROS

Je begint het spel met drie levens. En elk leven begint met 12 levenskracht eenheden. Maar tijd en de beproevingen van het reizen en vechten heffen hun tol. Soms, al te snel.

Hoewel de levenskracht

van nature in de loop der tijd afneemt, kunnen bepaalde omstandigheden, zoals een één-tegen-één duel met de vijand, de levenskracht veel sneller doen slinken.

Wanneer je je drie levens verbruikt hebt, kun je *of* met drie *nieuwe* levens op het zelfde niveau waarin je je laatste leven verloor beginnen met—behoud van de voorwerpen en schatten die je verzameld hebt, maar met verlies van punten. *Of* je kunt helemaal opnieuw beginnen.

**OM JE LEVENSKRACHT TE VERMEERDEREN**—Zoek en raap het voedsel (vlees), dat overal in het koninkrijk in het rond gestrooid is op.

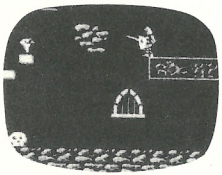
**OM OPNIEUW TE BEGINNEN AAN HET BEGIN VAN HET LAATSTE BEELDSCHERM WAARIN JE WAS**—Druk binnen vijf seconden nadat je al je levenskracht verloren hebt op WELKE KNOP dan ook.

**OM OPNIEUW TE BEGINNEN AAN HET BEGIN VAN HET SPEL**—Wacht langer dan 10 seconden en druk op de START KNOP.

## SPECIALE TIPS

- Denk eraan elke hoek te doorzoeken, elke steen ondersteboven te keren en niets achter te laten. Want je zult alle wapens, magische en speciale voorwerpen die je maar grijpen kunt nodig hebben.
- Vergeet niet dat wanneer je springen moet, je zowel van stilstaande als bewegende voorwerpen kunt springen. Maar wanneer je van een vijand springt, gebruik hem alleen als een springplank. Want als je te lang blijft staan, verbruik je waardevolle levenskracht.
- Om een nieuw niveau te bereiken, moet je een bepaald aantal edelstenen verzameld hebben. Als je merkt dat je herhaaldelijk niet in staat bent door te dringen naar een hoger niveau, komt dat misschien doordat je niet genoeg edelstenen verzameld hebt.

• Sommige holen en kasteelzalen lopen dood. Denk dus goed na of je er in gaat, voor je ontdekt dat er geen uitgang is.



## NU IS HET JOUW BEURT

Ze wacht op je. En er is weinig tijd.

Jij bent Kuros, de enige krijshaftige ridder die sterk genoeg van lichaam en geest is om het tegen de verraderlijke Tovenaar Malkil op te nemen. Jij bent de enige die voldoende weet van de diepe wouden, de magische sleutels, de speciale dranken, en hoe het kwaad te verdelgen.

Wacht daarom niet langer. Jouw macht ligt in de kracht van je handen en je koene hart.

Alleen jouw magie is krachtig genoeg om Malkils duistere toverkrachten ongedaan te maken. Alleen jij kunt de duisternis overwinnen en de prinses terug naar haar troon brengen.

Voorwaarts, Kuros!

91012

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, N.Y. 11771

Kuros™ and Wizards & Warriors™ are trademarks
of Acclaim Entertainment, Inc. ©1987 Rare Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment
System™ are trademarks of Nintendo
Game Pak "NES-GP"
Acclaim™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc.
Package designed and produced by CMR.
©1989 Acclaim Entertainment, Inc.

ACCLAIM™
entertainment, inc.
Distribution et Marketing par Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, NY 11771

"Kuros"™ et "Sorciers et Guerriers"™ sont des marques
déposées de Acclaim Entertainment, Inc. © 1987 Rare Ltd.
Nintendo® et Nintendo Entertainment System™ sont des
marques de Nintendo
Cassette de Jeu (Game Pak) NESGP

Acclaim™ est une marque d'Acclaim Entertainment, Inc.
Conditionnement concu et produit par CMR.
© 1987 Acclaim Entertainment, Inc.

Distributie en verkoop Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, NY 11771.
Kuros® en Wizards and Warriors® [Tovenaars en Ridders] zijn geregistreerde handelsmerken van Acclaim
Entertainment, Inc. © 1987 Rare Ltd.
Nintendo® en Nintendo Entertainment System™ zijn handelsmerken van Nintendo
Game Pak "NES-GP"
Acclaim™ is een handelsmerk van Acclaim Entertainment, Inc.
Verpakking ontworpen en vervaardigd door CMR.
© 1987 Acclaim Entertainment, Inc.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON